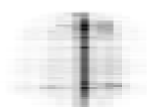
La sorcière de l'écorce
B A R K H Ä X A N

jeu de rôle d'horreur dans les forêts profondes du Noorland

B A R K H Ä X A N

Textes et conception du jeu
PELLE NILSSON

Mise en page et illustrations
JOHAN NOHR



correction des épreuves

Björn Flintberg, Christian Sahlén, Henrik Ganard, Johan Eklund

tentative de traduction en français

Claude Féry.

relecture et corrections

Erell et Thomas Munier



Ockult
Örtmästare
Games

La mécanique des règles des attributs est influencée par le jeu de rôle *Lasers & Feelings* (onesevendesign.com), écrit par John Harper.

Les illustrations sont issues d'observations du réel et de photomontages.





Sorcière au noir chapeau. Toujours de la crasse dans l'ourlet inférieur.
Elle voyage à travers les marais et le désert.
Celle qui est hantée
marche solitaire sur d'étranges routes.

Une région oubliée de Norrland où la forêt est devenue sauvage.
Il y a d'autres choses qui se cachent dans les criques et les filets de pêche.
Imaginez que les arbres se souviennent des chansons interdites,
qui était chantées pour ceux
qui ne pouvaient pas se reposer et qui aspiraient à ne plus ressentir la douleur.

Les mécanismes de base

Les attributs sur lesquels vos personnages s'appuient sont

Sens manipuler, repérer, chasser
Logique calculer, cuisiner, fabriquer
Agilité conserver l'équilibre, esquive, nager
Force soulever, écraser, endurer la douleur physique

Vous disposez également d'une réserve de D6+8 de **Résistance**, à laquelle vous puiserez en cas de famine ou lors de confrontations physiques.

Les capacités sont associées comme indiqué ci-dessous et vous leur attribuez une valeur comprise entre 3 et 7, par exemple **Sens/Logique** 5 et **Agilité/Force** 6. Une faible valeur du couple **Sens/Logique** signifie que vous cédez plus volontiers à vos émotions que vous ne recourez à vos capacités d'abstraction. Le couple **Agilité/Force** fonctionne de la même manière.

7	**Logique**	**Force**	7
6	(obtenir un résultat inférieur ou égal)	(obtenir un résultat inférieur ou égal)	6
5			5
4	**Sens**	**Agilité**	4
3	(obtenir un résultat supérieur ou égal)	(obtenir un résultat supérieur ou égal)	3

Un dé à 10 faces détermine si l'action réussit ou non. Selon la capacité évaluée, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur (**LOGIQUE** et **FORCE**) ou supérieur ou égal à la valeur de (**SENS** et **AGILITÉ**). À l'occasion des tests de capacités, dans certaines circonstances, plusieurs D10 sont utilisés :

- - Si une personne souhaite apporter son aide, celle-ci doit d'abord éprouver sa propre capacité et si le résultat est une réussite elle confère + 1D10.
  Une seule personne est autorisée à participer à l'action de cette manière.
- - Si vous avez suffisamment de temps pour vous préparer, vous recevez + 1D10.
- - Si cela entre dans votre domaine de connaissances, vous bénéficiez de + 1D10.
- - Un matériel approprié confère + 1D10.

INTERPRÉTATION DU NOMBRE DE SUCCÈS

0	Échec emportant une conséquence négative.
1	Vous parvenez à vos fins, mais vous devez en payer le prix : un objet ou quelque chose se casse, quelqu'un est blessé, une complication survient.
2	Vous réussissez sans encombre.
3–5	Succès. Non seulement vous réussissez, mais en plus votre action engendre un effet secondaire positif.

EXEMPLE :

John doit soulever une branche lourde (**FORCE**) pour descendre dans les souterrains desquels proviennent des voix d'enfants. Dans le couple **AGILITÉ/FORCE**, il a une valeur de 6 : il est assez costaud mais pas si agile que cela. John doit obtenir 6 ou plus pour réussir avec 1D10. Dans la mesure où il a travaillé comme préparateur sportif, le gestionnaire de jeu estime que John gagne +1D10 en raison de son expérience, (habitude de soulever de la fonte) tout en ayant suffisamment de temps pour s'atteler méthodiquement et sans précipitation à la tâche, +1D10. Cependant, il est seul dans les bois et ne reçoit aucune aide. Donc la joueuse de John lance 3D10 et obtient 3, 6 et 8. Deux dés marquent une réussite. John parvient sans problème à déplacer la lourde branche.

Créez votre personnage et définissez les prémisses pour le groupe

- \- Décidez ensemble pourquoi vous vous êtes retrouvés au milieu de la forêt et ce qui vous unit. Pourquoi ne pouvez-vous pas partir ? Quelque chose a bouleversé le au monde tel que vous le connaissiez ? Fuyez-vous quelque chose, ou êtes-vous simplement en vacances ensemble ? Bien sûr, il se peut que le gestionnaire du jeu définisse le cadre et établisse les prémisses de l'histoire. Sollicitez votre imagination ou, si vous voulez commencer rapidement, vous pouvez choisir une raison de se retrouver au milieu de la forêt sur la page suivante.

- \- Donnez un nom à votre personnage.

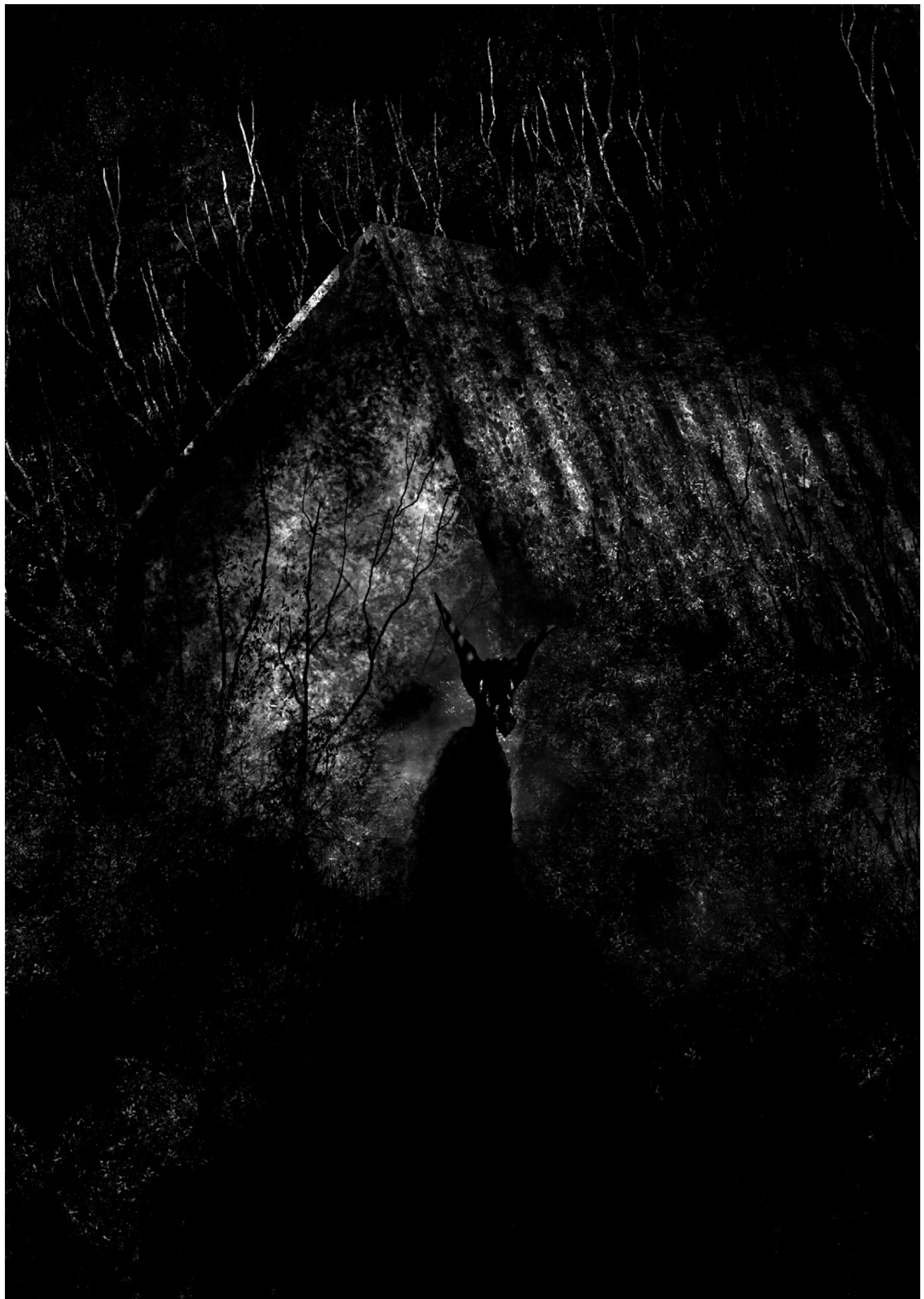
- \- Définissez les deux valeurs de vos couples de capacités et déterminez ensuite votre **RÉSISTANCE**.

- \- Décrivez votre rôle avec quelques phrases qui incluent en partie votre emploi (peut-être un emploi précédent) mais aussi quelque chose que vous appréciez, une sorte de passe-temps. Si vous envisagez une action relative à l'un ou l'autre, vous obtenez + 1D10 à votre test de capacité, car c'est dans votre domaine de connaissances.

- \- Vous avez apporté avec vous un bien personnel unique. Qu'est-ce que c'est ? Dans quel but ? Il ne peut pas s'agir d'un objet disponible en page 14. Si vous utilisez l'objet lorsque vous entreprenez une action, vous obtenez + 1D10 lors du test de capacité. En plus de cet objet, vous portez vos vêtements et possédez un sac à dos avec des provisions pour deux jours.
  Si vous êtes seul dans les bois, vous avez des provisions pour quatre jours.

Raisons de se retrouver au milieu de la forêt

- 1.Vous avez commis un grave crime ensemble et êtes en fuite, poursuivis par la justice. L'un de vous a réalisé que c'était un endroit isolé, idéal afin de vous faire oublier.
- 2. Une grave épidémie a ravagé le monde, puis s'est soudainement éteinte.
Des endroits oubliés et isolés absolument fantastiques. C'est une pure coïncidence que vous soyez ensemble, ici.
- 3. Vous faites partie d'une association paranormale animée par la curiosité à la recherche de preuves manifestes.
- 4. Vous êtes de soi-disant enquêteurs et un homme d'âge mûr vous a payé une fortune afin de récupérer des documents occultes, cachés quelque part, dans un refuge en forêt.
- 5. Vous êtes des proches d'une même famille et avez perdu un être cher dans d'étranges circonstances. Après une enquête de routine, la police a clos l'enquête. Vos recherches vous ont conduits dans les forêts du nord.
- 6. Vous avez eu des rêves communs à propos de cet endroit et vous vous demandez ce que cela pourrait signifier.
- 7. La zone a été envahie et des armes chimiques ont été utilisées. Vous êtes des survivants et vous êtes rassemblés dans une zone éloignée. Cependant vous ne vous connaissiez pas auparavant.
- 8. Vous êtes amis et l'un de vous a hérité d'un relais de chasse.
Pendant une semaine de vacances vous avez décidé de la retaper.
- 9. Vous êtes chercheur à l'Université d'Umeå et votre scepticisme ou votre curiosité des phénomènes paranormaux vous a conduits ici.
- 10. Vous êtes un groupe d'âmes libres qui ont décidées de démissionner de leur travail et de vivre une vie de hippie dans l'arrière-pays du Norrland. Vous voulez revenir au début des années 70 et vivre selon ce que la nature vous offre.



Le repaire (D10)

C'est là que l'histoire commence, c'est votre abri, votre refuge temporaire.
Choisissez ou déterminez aléatoirement les conditions de départ.

1 Un mignon cottage rouge à colombages blancs mais quoiqu'il soit encore debout, il n'est pas moins particulièrement délabré.
2 Une scierie délabrée où divers outils sont encore accrochés sur le mur.
3 Une tour de chasse couverte accessible par une échelle de corde.
4 Un vieux bunker utilisé pour les manœuvres de l'armée dans les années 1960 et 1970.
5 Une petite péniche amarrée à une paisible jetée .
6 Une carcasse de voiture avec sa caravane garées près d'un panneau de signalisation bleu pâle et blanc.
7 Une baraque de chantier abandonnée après un défrichage.
8 Une tente militaire camouflée avec une cheminée.
La tente a été dressée sous un grand pin.
9 Une bâche qui repose sur les ruines d'une maison incendiée.
10 Un minibus tout rouillé échoué là, sous une bâche, et oublié depuis longtemps.

Sélectionnez conjointement deux articles que vous aurez emporté :

Cottage	Carte - Fusil de chasse (cartouches +3, D6 + 1) Lampe de poche - Pâtes, conserves, etc... (4 jours)
Masure	Corde (5 m) – Pot de peinture sombre et probablement encore utilisable - Marteau et clous
Tour de chasse	Jumelles - Déodorant - Vêtements de camouflage viande séchée (+4, D4 + 2 boules)
Bunker	Ampoules (effet inconnu) - Fusil (+3, D6 + 2 cartouches) Radio - Conserves (7 jours)
Péniche	Filet de pêche - Diesel - Gilet de sécurité (D2) – Clé à pipe
Caravane	Aliments lyophilisés (4 jours) - Couteau – Caisse-claire Trousse de premiers soins incluant le vaccin de la jeunesse
Baraque de chantier	Casque de chantier avec lampe - Chaîne (1 m) Groupe électrogène à batterie pour petites voitures - Luge
Tente militaire	Petite pelle - 3 Talkies-walkies Maquillage Camouflage – Lunettes à vision nocturne
Coupe-vent	Extincteur - Corde en nylon (10 m) Brochette de fer - Grill jetable et saucisses (assez pour un jour d'approvisionnement pour tout le groupe)
minibus	Pied de biche - Essence - Peinture en aérosol - huiles essentielles

+ articles bonus : magnétophone avec une seule cassette de
Pink Floyds « *Set The Controls For The Heart Of The Sun* ».

En ce qui concerne les fournitures, un approvisionnement de 24 heures est suffisant pour l'ensemble du groupe. Lorsque l'approvisionnement est épuisé, de nouveaux éléments doivent être acquis. Il n'est pas possible de récupérer sans s'alimenter, (voir Guérison). Sinon, au bout de deux jours, tout le monde dans le groupe commence à perdre D4 **Résistance** par jour.



Le repaire en tant que zone d'(in)sécurité

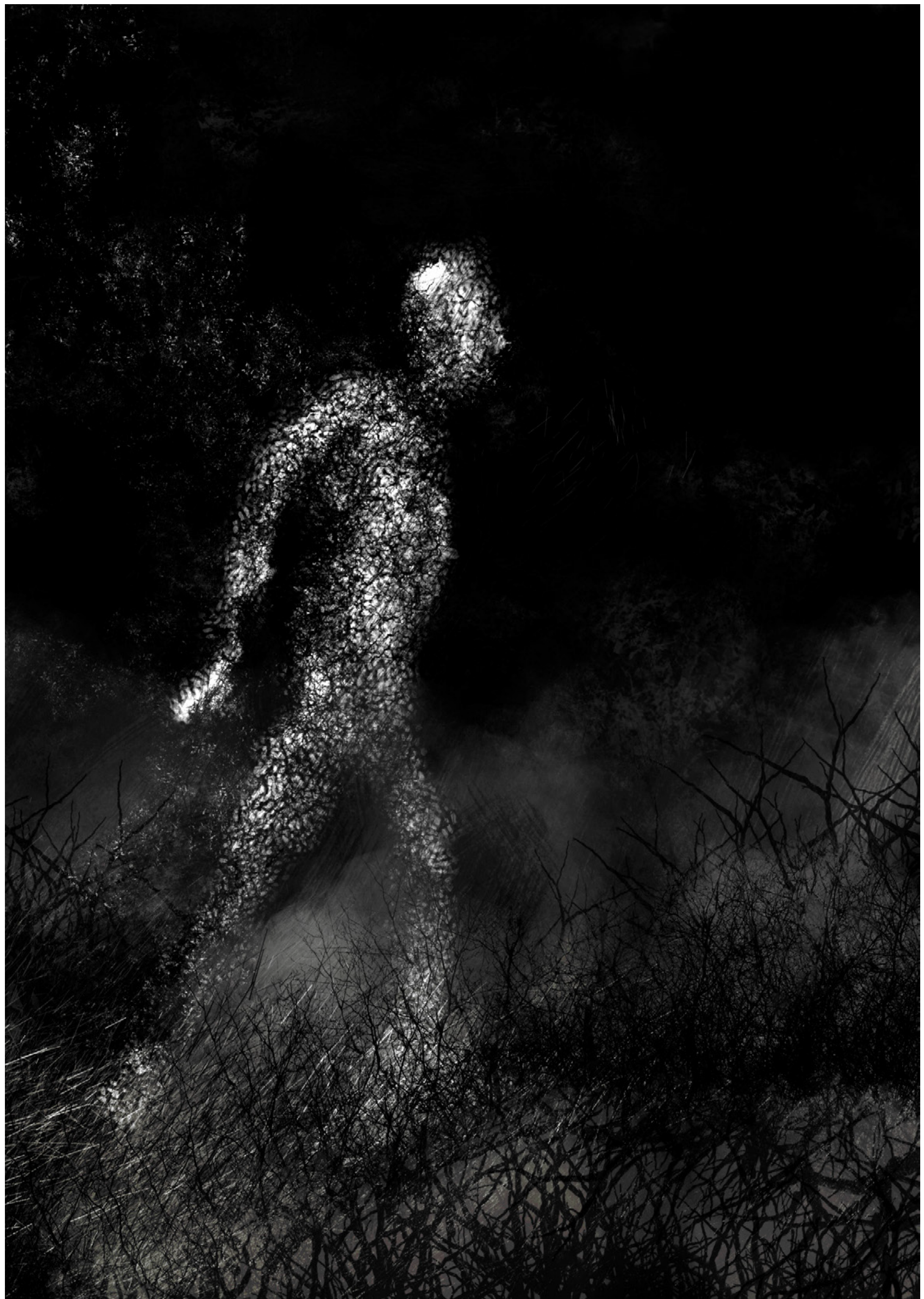
Le repaire est un lieu de récupération et de tranquillité acceptable, mais... tous les soirs quelque chose d'étrange, un incident, se produit si la majorité d'entre vous échoue au test de **Sens**.
Si le même résultat est obtenu (D20) deux fois ci-dessous, ou si vous avez utilisé la table quatre fois, vos personnages souhaitent quitter le refuge immédiatement.

1. Peu importe la saison, la neige commence à tomber. Neige qui se transforme en suie, puis se transforme en sang si les flocons atteignent des corps chauds.
2. Un matin où le jour ne vient jamais. La nuit est suivie de la nuit, suivie d'une autre nuit.
3. Un cercle de suie a été tracé autour du repaire.
4. Un personnage se réveille sur un matelas trempé qui ne l'était pas avant l'incident. L'eau atteint la taille et à la surface flottent des ossements.
5. Deux **DIABLES CORNUS** ont construit leur nid dans les buissons et les arbres alentours. Voir **CRÉATURES**.
6. Des dépouilles d'animaux sont dispersées à l'entrée.
7. Un tableau représentant une vieille bique chauve clouée sur un mur. Si cela se reproduit, le conseil reviendra s'asseoir sur le mur et la fille sortira du sinistre tableau.
8. Un cauchemar ordinaire afflige les personnages, l'un d'eux se réveille avec des ecchymoses sur le corps.
9. Des empreintes de mains sanglantes se trouvent sur les murs, les fenêtres ou autres surfaces appropriées.
10. Au plafond, il est écrit au charbon de bois : *Iä Iä Shub Niggurath !*
11. Sept incendies brûlent à proximité et des cris retentissent dans la forêt.

12. Des pendus entre les arbres à l'extérieur de la cabane. Ils sont à l'image de tous vos personnages.
13. Un trou profond a été creusé et ne peut plus être comblé. Une odeur atroce en émane.
14. Il fait 10 degrés de moins à l'intérieur du repaire qu'à l'extérieur.
15. Un objet important a été volé. Des traces inconnues, comme celles d'un animal, sont visibles sur le sol.
16. La porte d'entrée a été brisée, enlevée et remplacée par un mince film transparent.
17. Un personnage se réveille avec trois marques de charbon de formes symétriques sur le corps.
18. Quelqu'un a tenté d'incendier le repaire pendant la nuit, mais a échoué.
19. Un personnage a disparu pendant la nuit et est retrouvé, sale et en larmes, à quelques centaines de mètres du repaire. La personne a des entailles sur tout le corps, (dégâts D2), et obtient un maximum de deux dés sur toutes les formes de tests les deux prochains jours. Elle ne saurait se résoudre à rester dans le repaire.
20. Des roseaux ont été utilisés pour fabriquer des sortes de flûtes. Le vent y souffle des sons agressifs et désagréables.

Abandonner un repaire et en chercher un autre

Les circonstances ou votre propre choix délibéré peuvent conduire à votre départ. À votre arrivée, un seul élément sera sélectionné ci-dessus pour déterminer les événements dans votre nouveau repaire. Il y a aussi un risque de 1-2 sur un D6 que le nouveau repaire que vous choisissiez soit déjà occupé par une créature déterminée aléatoirement à l'aide d'un D10 dans la liste « **Créatures** ».



GÉNÉRATEUR D'AVENTURE

Pour commencer rapidement l'aventure, vous pouvez, en tant que gestionnaire de jeu, utilisez ce générateur si vous le souhaitez, comme une sorte de trame grossière du cadre de jeu.

A. MENACE

1. **LES GENS DE LA TERRE** se sont creusé un puits.
2. Un certain nombre de **MARCHEURS.**
3. Un **INVITÉ.**
4.Les **ANCÊTRES** se sont rassemblés.
5. **LA SORCIÈRE DE L'ÉCORCE**, Anthelia.
6. **Mistor.**
7. Un **VITTRA** a rencontré de nouvelles personnes dans la forêt.
8. Une paire de **KNACKARE.**
9. **NŒUDS, SEIGNEURS DES EAUX.**
10. **HUKFÖDD.**

B. LIEU

1. au sous-sol du mythique Gammhuset
2. sur l'île de Narkgölen
4. Dimglänta
5. à Skrevan
6. juste un demi mile du repaire
7. sur le chemin de terre poussiéreux
8. dans la mine abandonnée
9. à un mile carbone
10. dans l'une des décharges qui été soudainement abandonnée à l'été 1986

C. PROJETS

1. Sacrifier un bébé capturé.
2. Utiliser la peau humaine pour écrire la grande histoire.
3. Tels des pièges dans la forêt, produire des symboles occultes à partir de tendons et d'os humains.
4. Accomplir des rituels afin de capturer un personnage dans le groupe.
5. Utiliser des poupées votives pour endommager les corps et les âmes.
6. Creuser des trous profonds où ne vivent que les créatures qui doivent demeurer enfouies.
7. Plonger toute la forêt dans l'obscurité et répandre la brume Tok'nd.
8. Noyer tous les intrus dans le souterrain de Grantmyrtjarnen.
9. Mélanger du poison à diffusion lente dans tout ce qui est comestible et buvable.
10. Maudire tous les animaux de la forêt et les retourner contre les personnages.





Conflits - Blessures - Guérison

Lancez 2D10 et obtenez la (valeur de conflit) d'une créature ou plus pour l'atteindre. Ajoutez +1 pour chaque valeur de plus de 5 en **Force**.
Dans un conflit à distance, un +1 est octroyé pour chaque valeur inférieure à 5 **Agilité**. Les créatures qui tentent de vous atteindre mesurent leur Valeur de Conflit avec 2D10. Si votre valeur en **Agilité** est inférieure à 5 en vous avez +1D10 ajouté à ce type de test, il est plus difficile de vous atteindre.

En cas d'incertitude quant à la personne qui a la préséance lors d'un conflit physique, on recourt à un dé d'initiative et le protagoniste qui obtient le plus fort résultat commence. Pour ce test, normalement, les dés sont des D6, mais si cela semble logique, compte tenu du passé d'un personnage ou en raison des circonstances, le gestionnaire de jeu peut lui accorder un D8. Chaque **Créature** a un dé d'initiative défini.

Si votre attaque porte alors que vous n'êtes pas armé, vous infligez des dégâts de D2 + 1. Pour chaque valeur supérieure à 5 en **Force**, +1 est ajouté aux dégâts. Avec des armes improvisées les dégâts sont augmentés à raison du modificateur de **Force** D4+, comme ci-dessus.
Les armes à distance sont mentionnées avec une valeur +, par exemple Pistolet +3. Cela signifie que le pistolet inflige des dégâts D4+3. Chaque créature a son propre dé de dommage, le gestionnaire du jeu, peut bien sûr modifier cela avec bon sens : peut-être qu'un **Hukfödd** a trouvé un fusil de chasse abandonné négligemment, loin dans les bois ?

Une protection réduit les dégâts d'une valeur de dé donnée. Le gilet qui se trouve dans la sous-section péniche a une valeur de protection D2. Les **CRÉATURES** sont présentées avec les valeurs qui s'appliquent aux dommages qu'elles infligent, à l'initiative et à la **RÉSISTANCE**, son niveau de protection unique ou son absence.

Si la **RÉSISTANCE** descend à 0, vous perdez connaissance et avez besoin d'aide. Prodiguer les premier secours se réalise avec un test de **LOGIQUE** et, s'il réussit, vous récupérez un D4 **RÉSISTANCE**. Une trousse de secours octroie +1D10 à ce test de logique et guérit la **RÉSISTANCE** de +1D4 supplémentaire. Demandez à quelqu'un d'essayer. Si vous entreprenez des soins nanti de connaissances médicales antérieures (issues de votre passé), un D10 supplémentaire est ajouté.
Si vous descendez à plus de –5 en **RÉSISTANCE**, vous mourez.
Les créatures meurent dès qu'elles ont 0 en **RÉSISTANCE**.

Une nuit calme et sans perturbation restaure D6 **RÉSISTANCE**. Comme mentionné précédemment, il est nécessaire de disposer de suffisamment de provisions pour envisager de guérir.



Créatures

Ce ne sont que les créatures mentionnées dans les livres fonciers, almanachs et autres contes du dix-septième siècle au milieu du vingtième siècle.

1. Mista

Valeur de Conflit 11, initiative D6, **Résistance** 8, protection 0, dommages tige ornementée D4.

Membres sectaires de **Dimglänta**. Ils sont pâles et silencieux, avec des yeux d'un noir de charbon. Le nombre de **Mistor** qui se trouvent dans la forêt est inconnu. Pendant de longues périodes ils sont absents, puis émergent de nulle part. Ils sont en contact avec d'autres dimensions et sont censés maîtriser une sorte de magie pervertie.

2. Les gens de la Terre

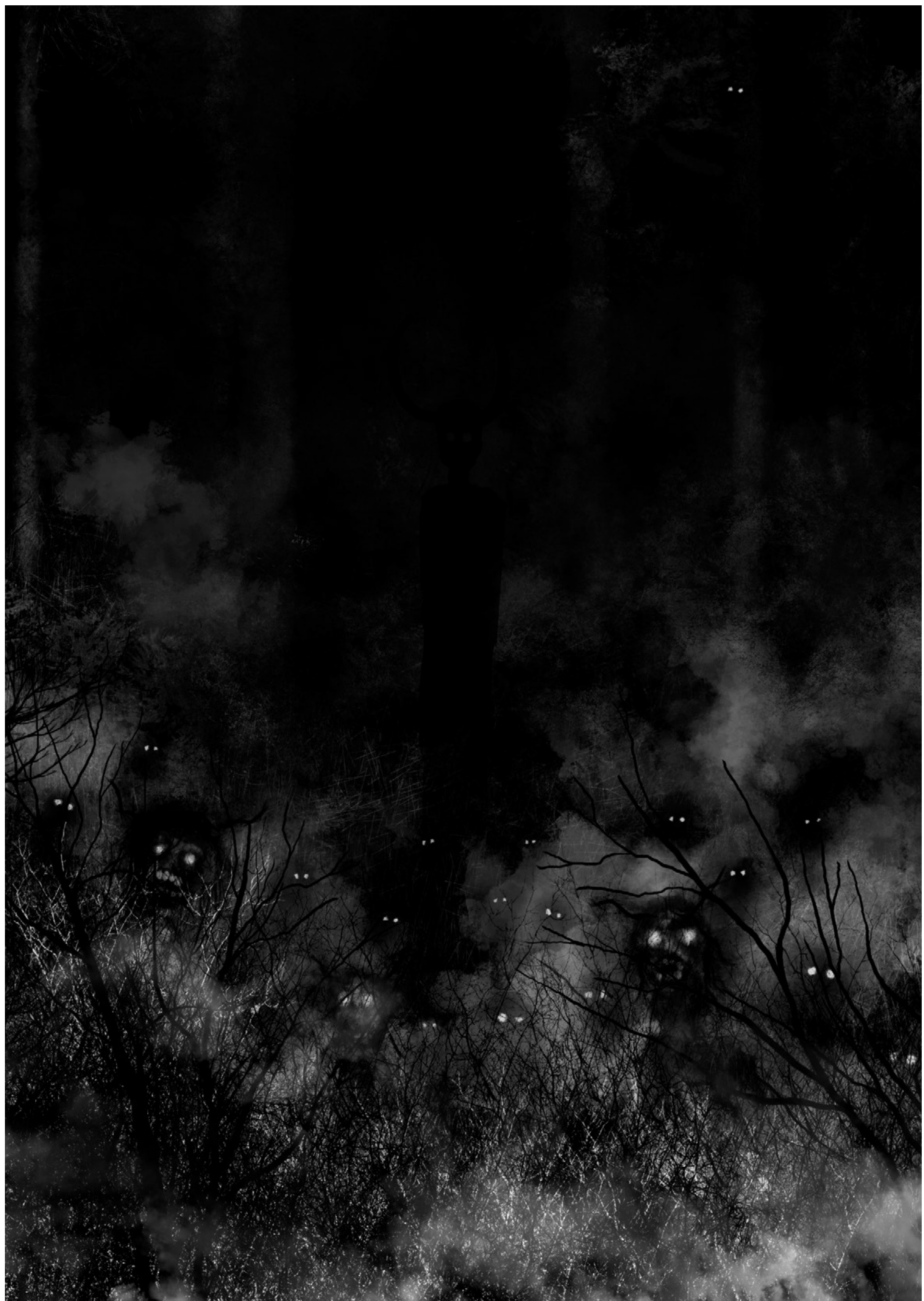
Valeur de Conflit 10, initiative D4, **Résistance** 6, protection D2, dommages D4, clous D2 + spéciale.

Courts, maigres et malodorants. Quand l'obscurité disparaît, ils fouaillent la terre en groupes à la recherche de viande comestible. Une blessure occasionnée par un clou risque (1 sur 6) de provoquer une infection, qui nécessiterait une antibiothérapie. Le vaccin contre le virus qui atteint les **Marcheurs** fonctionne également. Sans traitement, la victime décède au bout de 6 jours.

3. Ancêtre

Valeur de Conflit 10, initiative D6, **Résistance** 7, protection 0, dommage couteau D4.

Vivent-ils ou sont-ils morts ? Des **Ancêtres** errent dans les bois, souvent seuls. Ils portent des vêtements typiques pour garçons du XIXe siècle et se déplacent très lentement... puis tout à coup, vous en avez un derrière votre dos.



4. Diable cornu

Valeur de Conflit 11, initiative D6, **Résistance** 8, protection D2,
dommages morsure D4 + spéciale, cheveux spéciale.

Gigantesques araignées venimeuses qui nidifient dans les broussailles et dans les arbres. Elles sautent parfois jusqu'à leur proie, et perçoivent l'homme comme telle. Le **Diable cornu** est noir avec un motif de crâne de couleur grise sur le dos. Il est plus actif la nuit. Il peut rebondir sur ses soies avec ses pattes arrières et sa morsure est toxique et paralysante (pendant une heure). Si le test de **Résistance** échoue sa proie est paralysée. Après la paralysie, le **Diable cornu** commence à dévorer sa proie.

5. Marcheur

Valeur de Conflit 11, initiative D4, **Résistance** 7, protection 0,
endommager la course / l'attachement D4, mordre D2 + spéciale.

Lentement, les **Marcheurs** se promènent dans les champs, sur les routes de campagne et dans la forêt.
Ce sont des morts infectés par un virus dévastateur, qui a investi leurs corps pourris pour les faire revenir à la vie. Si quelqu'un se fait mordre, le risque est de 3-6 que la victime tombe malade, décède (après 4 jours) et se réveille **Marcheur**.
Seul un vaccin peut lever l'infection.

6. Knackare

Valeur de Conflit 11, initiative D4, **Résistance** 9, protection D2,
dégâts frappants D4 + 1.

Rappelle dans une certaine mesure les hommes, mais le corps de **Knackare** se compose de beaucoup, beaucoup de bois. C'est peut-être pour ça qu'ils détestent le feu. De loin, le tapotement de leurs doigts est considéré comme extrêmement désagréable. À proximité, ils sont purement insupportables. Un **Knackare** a la capacité de fusionner avec son environnement et peut être difficile à détecter.

7. Invités

Valeur de Conflit 11, initiative D6, **Résistance** 7, protection 0 dégâts spéciaux, (Mentaux).

Les **Invités** glissent lentement dans la forêt sombre. Ils professent que le terrain leur appartient et font tout pour en chasser les intrus. Il n'est pas possible de blesser les **Invités** de la manière conventionnelle, tous les conflits se produisent en un ballet mental. Utilisez **Sens** exactement de la même manière que lors d'un conflit à distance.
Lorsque vous atteignez jusqu'à Valeur de Conflit ou plus, vous infligez des dégâts de D4+ votre modificateur de **Sens**.
Un **Invité** doit obtenir sa Valeur de Conflit avec 2D10 pour réussir son attaque. Il inflige D6 en dégâts, qui descend à D4 quand leur **Résistance** est de 3 ou moins.

8. Vittra

Valeur de Conflit 11, initiative D6, **Résistance** 7, protection 0,
dommages accident vasculaire cérébral D4, malédiction D4 / reprise (test de **Sens**).

Les cheveux striés, des membranes blanches sur des yeux aveugles et un reniflement constant signalent sa présence. **Vittra** aime maudire temporairement les visiteurs de la forêt. Ceux qui échouent avec les tests de **Sens** perdent D4 endurance à chaque reprise du combat, en plus des dégâts que **Vittra** inflige par ses coups.

9. Hukfödd

Valeur de Conflit 11, initiative D6, **Résistance** 7, protection 0,
dégâts coup de pied / coup D4.

Les **Hukfödd** ont des corps déformés et ne se déplacent pas de la manière habituelle.
Un **Hukfödd** saute des souches, des rochers et des arbres, ils aboient frénétiquement au ras du sol. Ils peuvent s'accroupir et contempler le néant de longs moments ; ils semblent en quelque sorte pris d'accès mélancoliques.

10. Nœud, seigneur des eaux

Valeur de Conflit 11, initiative D6, **Résistance** 8, protection D2,
dommages D4, accélérateur D4 / rond (test de **Force**).

Les **Nœuds, seigneurs des eaux** sont des créatures en état de putréfaction avancée qui s'ébattent dans la fange la plus sombre. Cependant, la faim les pousse à gagner la terre ferme. Les parties squelettiques extirpent alors de la boue les chairs qui s'attachent encore à leur corps. Un **Nœud, seigneur des eaux** essaie d'étrangler sa victime, et s'il obtient une réussite au test de Valeur de Conflit, il s'assure d'une prise sur le cou visé. À chaque reprise du combat ou la victime essuie un échec au test de **Force**, d4 **Résistance** sont perdus, tandis que le **Nœud** peut, avec sa main libre, utiliser des outils pour nuire à d'autres personnes.

La Sorcière de l'écorce

Pas de valeurs, dite immortelle. Provoque des dommages mentaux et physiques incessants.

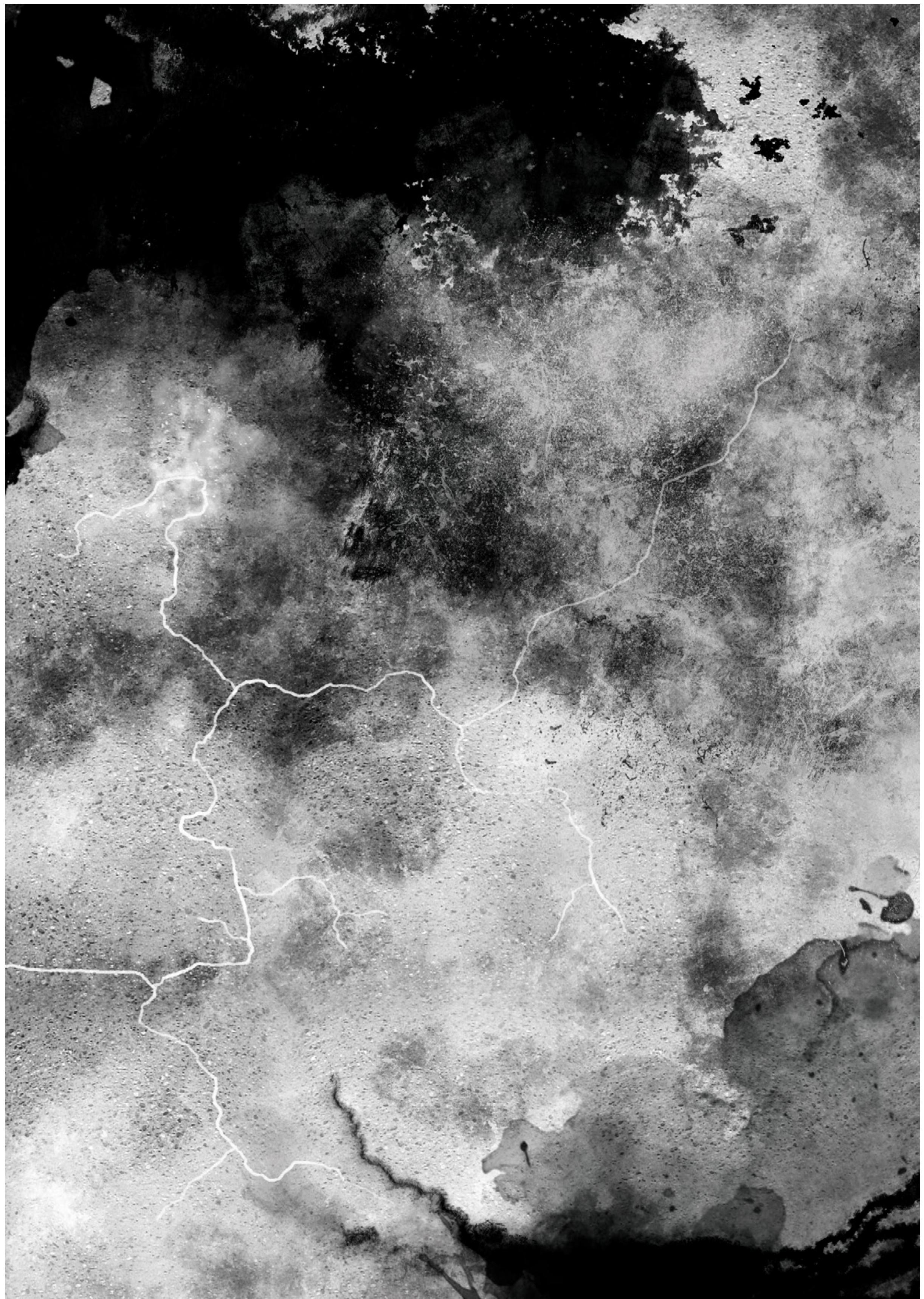
Elle possède la forêt, se montre rarement. Elle est mythique, hypnotique, unique. Elle est le Mal.

Des signes typiques qu'elle essaie de rendre la vie misérable pour le groupe et qu'elle est à proximité :

1. L'eau potable se transforme en sang.
2. Le groupe commence soudainement à se quereller, les membres s'attaquent même mutuellement.
3. Un ou plusieurs membres du groupe ont des yeux d'un noir de charbon et perçoivent leur environnement en inversion de couleurs mouvantes.
4. Quelqu'un dans le groupe se transforme en coléoptère géant et boiteux pendant quelques minutes.
5. Un figurant suggère qu'un animal doit être abattu et mangé cru.
6. Une douzaine de rats, dont un albinos, s'installent obstinément à proximité.









La Sorcière de l'écorce

Je m'appelle

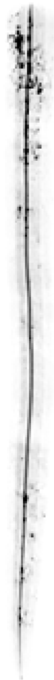
Emploi (+D10)

Passe-temps / connaissances (+D10)

Pourquoi sommes-nous dans les bois?

Repaire

Objet (+D10)



7 **Logique**
6 (obtenir un résultat inférieur)
5
4 **Sens**
3 (obtenir un résultat supérieur)

Force 7
(obtenir un résultat inférieur) 6
5
Agilité 4
(obtenir un résultat supérieur) 3

Résistance D6+8

Provisions, jours

De légers coups sur le toit du minibus. Maudites pommes de pin !

Nous nous étions réfugiés dans l'antique véhicule depuis quelques jours et commencions à nous lasser de l'existence que nous menions dans les bois. Sven nous avait amenés ici quand il avait entendu dire que la zone était hantée. Ce n'était pas la première fois que nous partions en expédition. Sven, le gâté, avait trop d'argent, de temps et d'imagination.

Puis, retentit le cri dont certains d'entre nous parleraient tout le reste de leur vie. Par une fenêtre, nous pouvions voir une petite fille. Ses yeux étaient noirs, du sang coulait le long de son bras. Quelqu'un dans le bus a soudainement gémi de douleur. La jeune fille sourit d'un air menaçant et coupa l'air d'un couteau rouillé.

La Sorcière de l'écorce est un jeu de rôle d'horreur qui, avec des règles simples, laisse la part belle au récit. Dans ce livre, vous trouverez, par exemple, des amorces pour définir votre groupe de jeu, un générateur d'aventure, des événements, des lieux dans lesquels vous vivrez des rencontres avec certaines étranges créatures de la forêt.

La Sorcière de l'écorce hante les forêts profondes du Noorland.